MENSILE - ANNO 1 - N.1

PLAYGAMES

10 NUOVISSIMI GIOCHI CHE GIRANO SUL VIC 20

E SU OGNI SPECTRUM

32 PAGINE TUTTE A COLORI

Dir. Resp. Elio Fantini
Edizione Società Edizioni Internazionali - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Registr. presso il Trib. di Milano - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Via G. Carcano, 32 - Milano - Stampa Grafika '78 - Pioltello
Copertina e impaginazione - Alessandro Migliazza
Esecutivi e fotolito - GRIMM - Milano

ECCOCI

«Playgames» è in edicola. Questa la prima notizia di una rivista che vuole affiancarsi a quelle già sul mercato con qualche pregio in più e tanta voglia di accontentare i propri lettori. Troppe volte le riviste, anche quelle di informatica, si dimenticano di essere fatte per rappresentare uno svago o un'occasione di apprendimento tecnico. «Playgames» non vuole mai mettere da parte questo basilare concetto, anzi invita i lettori a ricordarglielo non appena si svincolerà da questa strada che intende «battere» in ogni sua pagina. L'impalcatura della rivista è semplice ma completa: da un lato la presentazione esauriente di quello che il lettore computermaniaco trova nella cassetta allegata, dall'altro notizie sulle Case che producono i due computer cui «Playgames» è dedicato. Più tanti utili e semplici listati da digitare nelle giornate di pioggia o di vacanza. Nei prossimi numeri intendiamo anche proporre qualche consiglio tecnico affidato a un superesperto che risponderà alle vostre lettere. Buona lettura ma soprattutto buon divertimento!

PER CHI HA UN COMMODORE

Se qualche possessore di un computer Commodore ha qualche problema di caricamento non deve disperarsi. È probabilmente arrivato il momento di provare a pulire la puleggia in gomma e la testina del registratore con alcool e Cotton Fioc. Se i problemi del caricamento permangono allora occorre provvedere alla regolazione dell'azimuth del registratore agendo sulla vite di regolazione.

PER CHI HA UNO SPECTRUM

Su questo computer i problemi di caricamento sono inferiori se non nulli. Lo Spectrum presenta il vantaggio di mostrare sul video le famose righe colorate che avvertono del caricamento o meno del programma. In caso di mancato caricamento bisogna riprovare un paio di volte e poi agire sull'azimuth del registratore agendo sulla vite di regolazione. Tutti i giochi presentati sono comunque adatti a qualsiasi tipo di Spectrum.

IN QUESTO NUMERO

3 Presentazione di Playgames - Avvertenze per il caricamento

5 Il sommario di ciò che «gira» sulla cassetta

6 Quack Bang: una pistola per Ringo lo «sparasvelto»

7 Parà: il cielo del Vietnam è rosso fuoco

8 Burp!: mangia e scappa dalle uova del castello

9 Black Widow: le vedove nere non hanno pietà

10 Killer: a caccia di funghi sul pianeta Marte

11 Mangiafuoco: l'omino verde spara senza fermarsi

12 Bomber: un cacciabombardiere può finire «a secco»

13 Demoni: volatili e animali maligni su di noi

14 Tiro al piccione: attacco alieno alle nostri basi

15 Chevaliers: la giostra spaziale dei cavalieri alati ecco»

16 I suggerimenti dei nostri lettori per fare di Playgames la «loro» unica rivista

17 Le novità presentate dalla Commodore

20 Le novità presentate dalla Sinclair

23 Sentieri per il vostro Spectrum

25 La traversata per il Vic 20

28 La bottega del chip (scambio di hardware e software tra i lettori)

SULLA CASSETTA

VIC 20 LATO A

1
QUACK BANG
Una pistola per Ringo

2
BURP!
Mangia e scappa ben lontano

3
KILLER
Coltivare i funghi sul pianeta non è certo facile

4
BOMBER
Occhio alla benzina quando guidi

5
TIRO AL PICCIONE
Le navi aliene ci attaccano

SPECTRUM LATO B

1
PARÀ
Il cielo è pieno di elicotteri e di parà

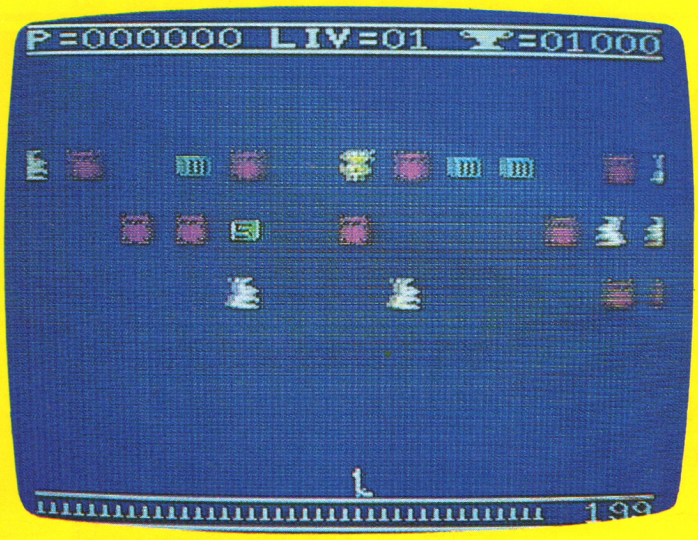
2
BLACK WIDOW
Le vedove nere attaccano

3
MANGIAFUOCO
L'omino verde ci spara

4
DEMONI
Volatili e animali maligni piovono dal cielo teste

5
CHEVALIERS
I cavalieri alati sono i nostri peggiori nemici

QUACK BANG



VIC 20

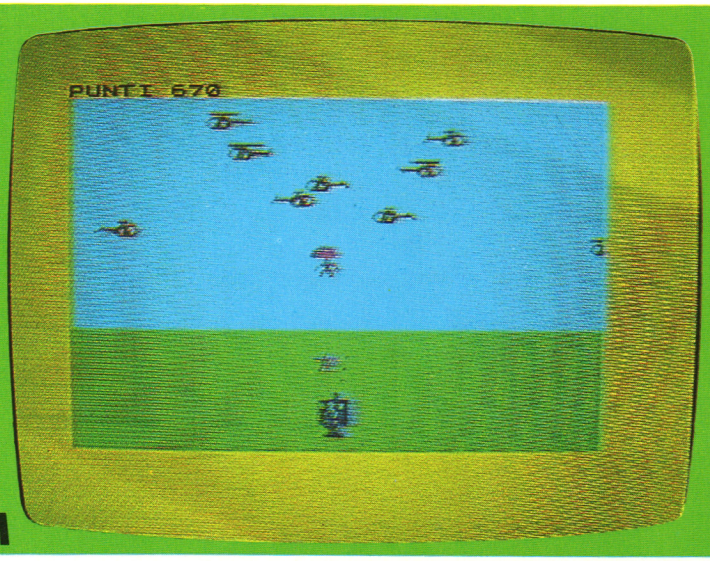
CHE GIOCO E'

Siamo al Luna park e proviamo a misurare la nostra abilità nel tiro a segno cercando di imitare Ringo. Gufi, conigli e oche sono i nostri bersagli che appaiono tre volte prima di scomparire per sempre. Abilità di tiro a tanta velocità i requisiti necessari.

TASTI

JOYSTICK	
X	sinistra
V	destra
?	fuoco
SHIFT/LOCK	musica sì/no

PARÀ



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

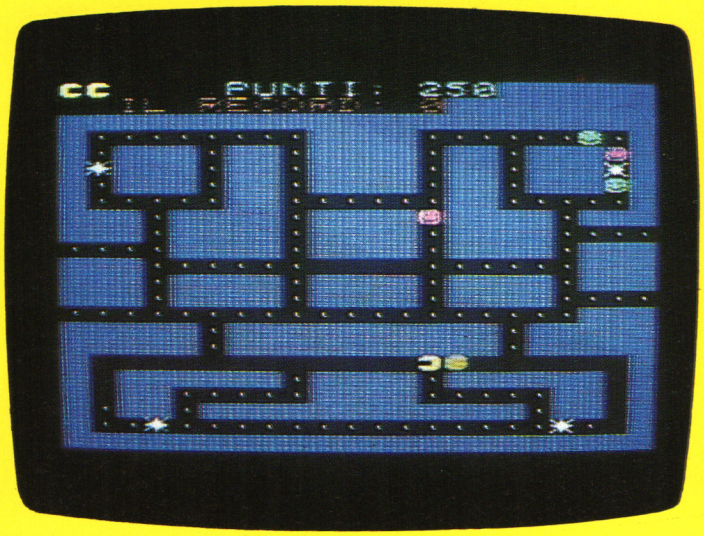
Il cielo del Vietnam è pieno di elicotteri. Passano nel cielo le «libellule» e scaricano a terra un nugolo di parà. Le nostre mitragliatrici crepitano e cercano di colpire il paracadute o il nemico. Dobbiamo evitare che tre paracadutisti arrivino a terra.

TASTI

5	sinistra
6	basso
7	alto
8	destra
A	spara

I tasti possono anche essere ridefiniti a piacere

BURP!



VIC 20

CHE GIOCO E'

Nel castello dei mostri le uova mortali sono pronte a dischiudersi. Il nostro amico mangiauova deve cercare di mangiarne più possibile evitando di farsi divorare dai mostri. Tre sole vite disponibili ma l'aiuto delle uova «energetiche» luminose per difendersi dai mostri.

TASTI

BLACK WIDOW

SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Le vedove nere scendono lungo il muro della nostra casa tropicale: lasciano dietro di sè una lunga e pericolossisima ragnatela. Dobbiamo cercare di salire lungo questa ragnatela sino alla parte alta del video evitando accuratamente il tocco mortale delle «vedove».

TASTI

1	sinistra
2	destra
Ø	salire

KILLER

VIC 20

CHE GIOCO E'

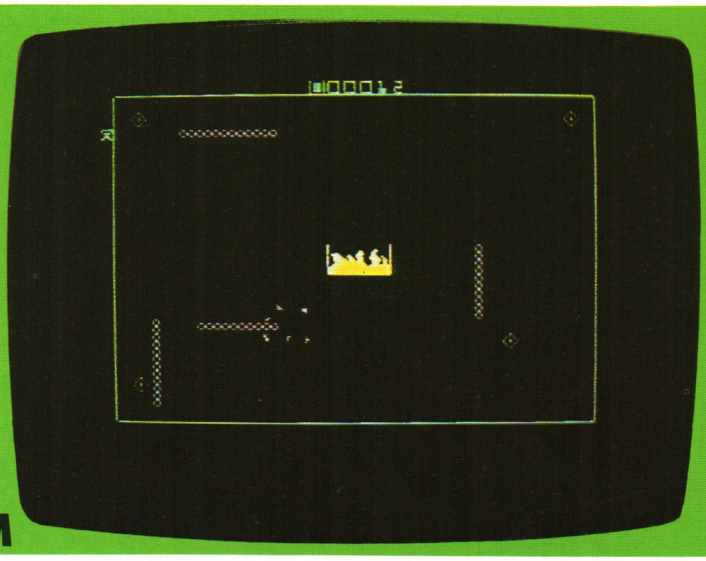
Fare il coltivatore di funghi su Marte non è per nulla facile. I ragni sono quanto mai voraci quasi come le cavallette giganti. Con uno scooter si deve distruggere questa stirpe cattiva evitando di distruggere la coltivazione. Fuoco a volontà su ciò che si muove

TASTI

JOYSTICK

F 1	giocare	**E**	nord est
W	nord	**C**	sud ovest
X	sud	**Z**	sud ovest
A	ovest	**Q**	nord ovest
D	est	**SHIFT**	fuoco

MANGIAFUOCO



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Tre livelli di gioco per questo programma simpatico e impegnativo. Si tratta di sfuggire al fuoco mortale dell'omino verde. Sin qui tutto facile. Il bello è che occorre anche recuperare i serpentelli spaziali e buttarli nel fuoco senza essere ustionati dal suo calore.

TASTI

Q	alto
A	basso
O	sinistra
P	destra

I tasti possono essere ridefiniti a piacere

BOMBER

VIC 20

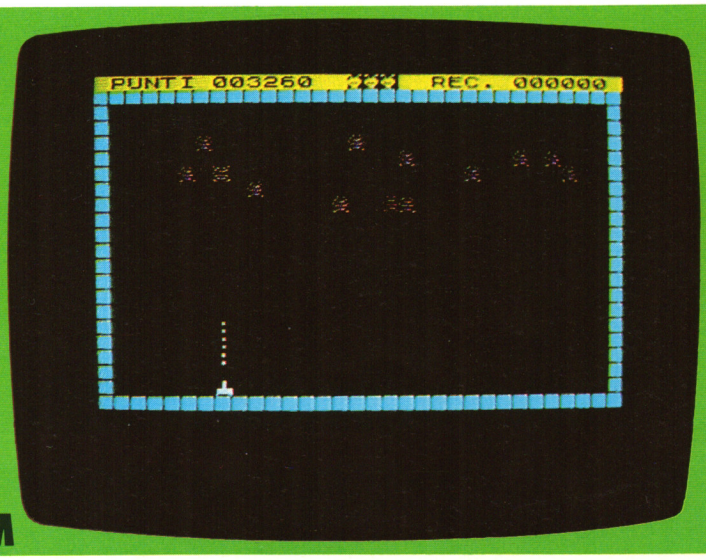
CHE GIOCO E'

Anche i cacciabombardieri possono rimanere «a secco». In questi casi bisogna ricorrere ad un atterraggio di emergenza su una città disabitata. Bisogna spianarsi la strada a suon di bombe. Ci vuole una discreta mira per riuscire a radere al suolo la città senza nome.

TASTI

SPACE fuoco

DEMONI



SPECTRUM

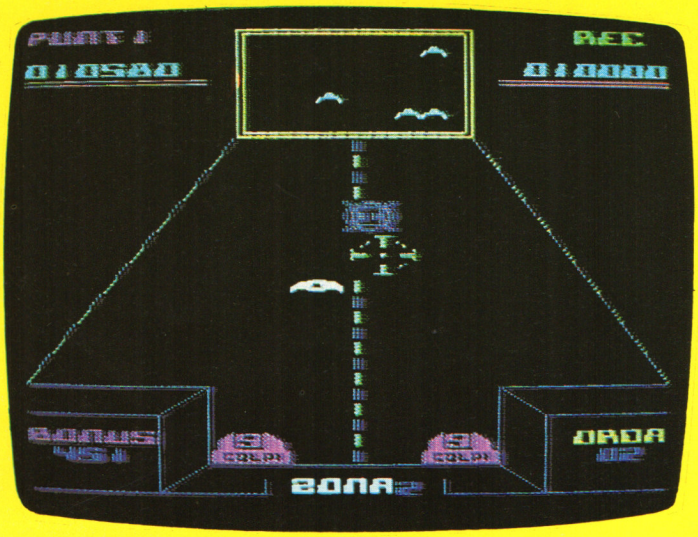
CHE GIOCO E'

È un gioco spaziale che assomiglia agli Space invaders ma è molto più simpatico. All'inizio piovono dalle asteroidi poste sopra il nostro video dei volatili maligni, poi con il proseguire degli schermi arriva... di tutto e servono sempre più colpi per ucciderli.

TASTI

CAPS SHIFT	sinistra
Z	destra
SPACE	fuoco
G	giocare

TIRO AL PICCIONE

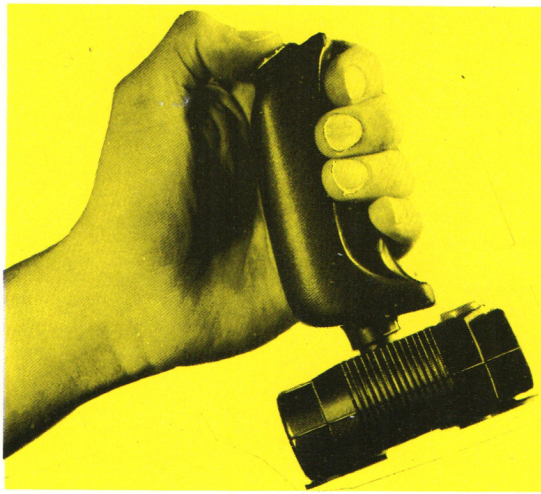


VIC 20

CHE GIOCO E'

L'avamposto della morte: le navi aliene ci attaccano cercando di disarmarci e poi ucciderci. Cinque livelli di difficoltà per abbattere i nemici prima che riescano a disarmarci. C'è anche un pirata spaziale che ci ruba i nemici e la possibilità di fare punti.

TASTI



CHEVALIERS

SPECTRUM

CHE GIOCO E'

I cavalieri alati sono nostri nemici. Ci hanno impegnato in singolar tenzone e per disarcionarli e poi recuperarli dobbiamo essere come minimo alla loro altezza se no sono guai. La giostra volante è complicata dall'aquila reale rossa che dispone di artigli mortali.

TASTI

Z	sinistra
X	destra
SPACE	volare
P	pausa

PER LA REDAZIONE DI PLAYGAMES

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di PLAYGAMES, presso Società Edizioni Internazionali, Via Ausonio, 26 - 20123 Milano

Io sottoscritto .....

abitante a..... in via..... Tel. .....

vi suggeriscono di inserire nella rivista più articoli riguardanti

- Tecnica di programmazione
- Listati di giochi
- Listati di «Utilità»
- Novità
- Vita dei club
- Vendita, scambio e acquisto di hardware e software
- Notizie su altri home computer

Qualchealtrosuggerimento.....

.....

.....

Vorrei inoltre che fosse inserito su Playgames il seguente gioco (o simile)

.....

NOVITA'

COMMODORE 16: POTENTE FACILE «GIOCOSO»

Il nuovo Commodore 16 è un home computer dalle caratteristiche eccezionali che solitamente si ritrovano soltanto in macchine appartenenti a una fascia di prezzo molto più elevata. È stato progettato appositamente per chi si avvicina per la prima volta al mondo dell'informatica, ed è perciò semplice da usare e da programmare.

La tastiera professionale di dimensioni standard è la stessa del VIC 20 e del Commodore 64, i due home computer più diffusi in Italia. Oltre ai normali tasti di funzione, il Commodore 16 dispone di quattro tasti per il controllo del cursore e di un tasto di Help.

Il Commodore 16 è il computer ideale per apprendere e sviluppare la propria tecnica di programmazione. Il linguaggio Basic versione 3.5, incorporato nella memoria Rom, è stato arricchito e comprende oltre 75 comandi per la gestione completa delle capacità grafiche e sonore e per la programmazione avanzata nel linguaggio più famoso del mondo.

Il tasto di Help si dimostra utilissimo in fase di sviluppo dei programmi Basic, perché permette di evidenziare le linee contenenti gli errori di sintassi, individuando le singole istruzioni inesatte. La Commodore ha preparato una serie di corsi di programmazione basati su manuali e software di facile impiego.

La didattica è un settore in cui la Commodore opera da sempre con prodotti di alta qualità e di facile impiego, in grado di accompagnare i bambini in età scolare per tutta la durata dei loro studi. Il nuovo Commodore 16 è lo strumento ideale per questo percorso educativo, e fornisce un'occasione unica per avvicinarsi al mondo del futuro e crescere di pari passo con la tecnologia.

Il Commodore 16 è anche un superbo videogioco. Con i due ingressi per i joystick, la grafica in alta risoluzione a 121 colori e i due generatori di suono incorporati, diventa un eccezionale videogame dalle caratteristiche professionali.

CARATTERISTICHE TECNICHE

Memoria
RAM 16K standard di cui 12K utilizzabili in Basic dall'utente.
ROM 32K con il sistema operativo e interprete Basic incorporati.

Microprocessore
7501 con clock da 0.89 a 1.76 MHz.

Video
40 colonne per 25 righe di testo

Colori
121 colori (15 colori di base con 8 gradazioni più il nero)

Set di caratteri
Lettere maiuscole e minuscole, numeri e simboli.
Caratteri in negativo e lampeggianti.
Set di caratteri grafici Pet Commodore.

Dispaly mode
Caratteri di testo
Grafici in alta risoluzione e in multicolor.
Testo in schermo diviso/grafici in alta risoluzione o in multicolor.

Risoluzione grafica
320 X 200 pixel

Suono
2 generatori di suono oppure 1 generatore di suono e un generatore di rumore bianco. 9 livelli di volume per le due voci.

Tastiera
Standard qwerty con 66 tasti.
4 tasti di controllo del cursore.
4 tasti di funzione programmati, che possono essere ridefiniti dall'utente per supportare fino a 8 funzioni prescelte. Tasti di controllo del colore.
Tasto di HELP.
Set di caratteri maiuscolo e minuscolo.
Set di caratteri grafici.

Input/Output
User port C16.
Porta seriale Commodore.
Porta per cartuccia Rom e per unità disco parallela.
2 porte per joystick.
Porta di collegamento per unità registratore C1531
Uscita monitor con segnale composito/croma/luma.
Input/Output audio.
Ingresso alimentazione di rete.

Caratteristiche principali
Basic esteso versione 3.5 incorporato, con oltre 75 comandi in grado di pilotare grafica e suono.
Monitor in linguaggio macchina incorporato, con 12 comandi disponibili.
Possibilità di creazione finestre su video.

Periferiche opzionali
SFS 481 unità a disco veloce
C 1542 unità a disco
C 1531 registratore a cassette
MCS 801 stampante a matrice a 7 colori
MPS 802 stampante a matrice
DPS 1101 stampante a margherita «letter quality»
C 1520 stampante/plotter a 4 colori
C 1703 monitor a colori

Altre periferiche
Commodore 16 funziona anche in collegamento con l'unità a disco C 1541, con la stampante a matrice C 1526 e con il monitor a colori C 1701.

Dimensioni

Altezza:	mm 76,2
Larghezza:	mm 406,4
Profondità:	mm 203,2

Alimentazione di rete
240 volts AC, 50 Hz con alimentatore esterno

Consumo
8,5 watt massimo

Colore
Grigio antracite

Costo
Lit. 245.000 + IVA

IL MONDO DI ZIO CLIVE

La Sinclair Research è stata fondata dal suo presidente, sir Clive Sinclair, nel 1979 con la finalità di inventare, sviluppare e commercializzare nuovi prodotti elettronici destinati al grande pubblico. In meno di cinque anni è diventata una delle più importanti aziende mondiali nel campo dei personal computer, con vendite complessive superiori a tre milioni di unità e una produzione mensile di oltre 150.000 pezzi.

Attualmente la Sinclair sta entrando in un nuovo importante mercato con un modello di televisione portatile a schermo piatto ed i programmi futuri prevedono lo sviluppo di nuovi computer, periferiche e software.

La sede centrale è a Cambridge, ma ha uffici anche a Boston (USA) e a Londra, mentre a Winchester e a St. Ives si trovano i laboratori di ricerca.

Oltre agli Stati Uniti, i principali mercati di esportazione sono il Sud America, il Giappone, la Francia, la Germania Federale, la Scandinavia e l'Italia, dove i prodotti Sinclair sono distribuiti in esclusiva dalla G.B.C. di Cinisello Balsamo.

Recentemente sono state aperte nuove sedi di rappresentanza nella Corea del Sud, a Singapore e in Medio Oriente e, del settembre '84, la Sinclair è presente anche in Jugoslavia e in Danimarca con distributori esclusivi. Per quanto riguarda le vendite, i dati relativi al primo semestre 1984 vedono ancora una volta la Sinclair Research al primo posto nel mercato inglese dei personal computer con una quota pari al 43%. Seguono Commodore (28%) e Acorn (10%).

Il modello più richiesto continua ad essere lo ZX Spectrum che, da solo, ha una quota pari al 36% del mercato con un incremento del 2% rispetto al primo semestre '83. Questi risultati rafforzano ulteriormente la posizione della casa inglese in Europa, dove i computer Sinclair detengono una quota stimata attorno al 65% del totale del mercato, relativamente al segmento «home».

ENTRO FINE ANNO IL QL IN ITALIA

Come annunciato nel febbraio scorso durante la conferenza stampa di presentazione in anteprima del «QL», il nuovo computer professionale della Sinclair sarà disponibile anche in Italia entro la fine dell'anno.

La commercializzazione sarà curata dalla Divisione Rebit Computer della G.B.C. di Cinisello Balsamo, distributore esclusivo dei prodotti Sinclair in Italia.

A partire dai primi del 1985 il «QL» sarà a disposizione in versione «italiana» sia per quanto riguarda la tastiera sia per i programmi a corredo che saranno integralmente tradotti.

Anche per questo prodotto, come per lo ZX Spectrum, la Rebit ha allo studio una forma di garanzia particolarmente favorevole per l'utente e sta potenziando al massimo il proprio servizio di assistenza tecnica su tutto il territorio nazionale per venire incontro a qualsiasi esigenza dei «Sinclairisti».

QUALCOSA IN PIU' CON LO SPECTRUM

Per offrire «qualcosa in più» a chi acquisterà un home computer ZX Spectrum, la Sinclair ha studiato una nuova promozione che avrà inizio a partire dal 15 settembre. L'offerta, limitata nel tempo, consiste nell'omaggio di sei cassette di divertenti giochi con l'acquisto del modello da 16 K e di otto cassette con il modello da 48 K. Il valore del set di cassette è rispettivamente di 110.000 e di 170.000 lire circa, ai correnti prezzi di listino.

Sempre a partire dal 15 settembre, chi acquisterà uno ZX Spectrum avrà anche in omaggio il manuale di istruzione in italiano, del valore di 22.000 lire, e la «Super-garanzia». Inviando alla Rebit la cartolina inclusa nella «Super-garanzia», il fortunato possessore dello ZX Spectrum riceverà infine, direttamente a casa, «Il libro del microdrive Spectrum» del valore di 16.000 lire, edito dalla JCE.

LO SPECTRUM PER LO SPORT E LA PROGETTAZIONE

I computer Sinclair privilegiano da sempre quel tipo di utente che preferisce dialogare, programmare, giocare «col» computer piuttosto che utilizzare programmi già fatti o video games.

In particolare lo Spectrum, nato per i giovani e la famiglia, consente prestazioni che vanno ben al di là del gioco e delle applicazioni domestiche.

Proprio per le sue qualità professionali è stato infatti scelto dalla Rai per rappresentare sui teleschermi i dati in tempo reale dell'ultimo Giro d'Italia e, recentemente, ha fatto il suo ingresso anche al Vigorelli in occasione dei campionati italiani di ciclismo su pista. Durante lo SMAU sono state presentate due nuove applicazioni dello ZX Spectrum che interessano la progettazione e lo sport.

SENTIERO

Questo programma studiato appositamente per lo Spectrum 16K rappresenta un simpatico sentiero da attraversare puntando sempre in avanti. Occorre attraversare questa rete evitando i quadratini blu e passando soltanto su quelli gialli prima di uscire dal gioco. Obiettivo è uno solo: schiacciare i blu! I tasti sono pochi e semplici; **F** per andare avanti, **B** per andare indietro, **L** per andare a sinistra, **R** per andare a destra e **S** per partire.

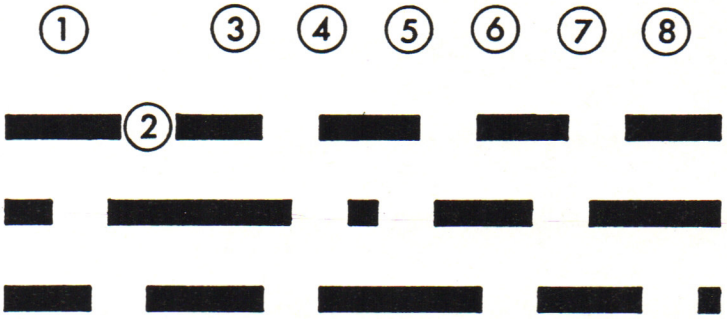
```
40 POKE 23658,8
50 LET Y=1
60 LET SC=0
70 LET J=0
80 LET PH=18
90 GO SUB 760
```

```
100 FOR a=USR "a" TO USR "D"+7
110 READ q: POKE a,q: NEXT a
120 DATA BIN 11111111,BIN 10000
001,BIN 10000001,BIN 10000001,BI
N 10000001,BIN 10000001,BIN 1000
0001,BIN 11111111
```

```
 130 DATA BIN 00000000,BIN 00010
00,BIN 00000100,BIN 01111110,BIN
 00000100,BIN 00001000,0,0
 140 DATA 0,BIN 00010000,BIN 001
00000,BIN 01111110,BIN 00100000,
BIN 00010000,0,0
 150 DATA 0,BIN 00001000,BIN 000
01000,BIN 00001000,BIN 00101010,
BIN 00011100,BIN 00001000,0
 160 FOR b=0 TO 18
 170 PRINT AT B,0; INK 0; BRIGHT
 1;"AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
AAAA"; BRIGHT 0
 180 NEXT b
 200 FOR A=1 TO 80+(X*3*10)
 210 LET A1=INT (RND*18)
 220 LET A2=INT (RND*32)
 230 PRINT AT A1,A2; INK 1; PAPE
R 1;"."
 240 NEXT A
 250 FOR A=1 TO 3
 260 LET Y1=INT (RND*31)+1
 270 LET Y2=INT (RND*17)
 280 PRINT AT Y2,Y1; PAPER 6; IN
K 6;"T"
 290 NEXT A
 295 PRINT AT 0,0; INK 0; PAPER
0;"+"
 300 REM ENTER DIREZIONI
 310 DIM D$(200,1)
 320 PRINT AT 21,0; FLASH 1;"
   ENTER PER PARTIRE           "
 330 PAUSE 0
 340 PRINT AT 21,0;"
                    "
 350 LET PV=INT (RND*31)+1
 360 PRINT AT 18,PV; FLASH 1;"↑"
 370 PRINT AT 20,0;
 380 FOR A=1 TO 200
 390 PAUSE 0
 400 IF INKEY$="L" OR INKEY$="S"
 OR INKEY$="R" OR INKEY$="F" OR
INKEY$="B" THEN GO TO 430
 410 IF INKEY$=" " THEN GO TO 39
0
 420 GO TO 390
 430 IF INKEY$="S" THEN GO TO 48
0
 440 LET D$(A)=INKEY$
 450 PRINT INKEY$;: IF A=31 OR A
=62 OR A=93 OR A=124 OR A=165 TH
EN PRINT AT 20,0;"
                    ": PRINT AT 20
,0;
 460 BEEP .05,-10: BEEP .05,10
 470 NEXT A
 480 LET A1=A
 490 PRINT AT 20,0;"
                    "
 500 FOR A=1 TO 200
 520 LET PHL=PH: LET PVL=PV
 530 IF A=A1 THEN GO TO 670
 540 IF D$(A)="F" THEN LET PH=PH
-1: LET O$="↑"
 550 IF D$(A)="R" THEN LET PV=PV
+1: LET O$="B"
 560 IF D$(A)="L" THEN LET PV=PV
-1: LET O$="C"
 570 IF D$(A)="B" THEN LET PH=PH
+1: LET O$="D"
 580 IF SCREEN$ (PH,PV)="." THEN
 LET Y=0
 590 IF SCREEN$ (PH,PV)="T" THEN
 LET SC=SC+1: BEEP .5,40
 600 IF SCREEN$ (PH,PV)="+" AND
SC=3 THEN GO TO 710
 610 PRINT OVER 1;AT PH,PV;O$
 620 PRINT AT 19,0;D$(A)
 630 PRINT AT PHL,PVL; BRIGHT 1;
 PAPER 7;"A"
 640 IF Y=0 THEN GO TO 670
 650 BEEP .03,30: BEEP .03,0: BE
EP .03,30
 660 NEXT A
 670 PRINT AT 21,0; FLASH 1; PAP
ER 6; INK 0;"                TI SEI
SCHIANTATO    "
 680 BEEP .3,10: BEEP .3,20
 690 IF INKEY$="" THEN GO TO 670
 700 RUN
 710 PRINT AT 21,0; FLASH 1; INK
 1; PAPER 6;"                BEN
FATTO          "
 720 BEEP .3,30: BEEP .3,35
 730 IF INKEY$="" THEN GO TO 710
 740 PRINT AT 20,11;"SCORE=";A
 750 RUN
 760 CLS
 770 PRINT "      ENTER DIFFICOLTÀ
Y NO.": PRINT
 780 PRINT " 1 FACILE":PRINT"2 DIF
FICILE ": PRINT "   3 IMPOSSIBILE"
 790 PAUSE 0
 800 LET X=VAL INKEY$
 810 RETURN
```

LA TRAVERSATA

Semplice in apparenza, questo gioco richiede molta concentrazione. Avete otto barre orizzontali con dei buchi. Sotto queste barre ci sono otto bocce che possono cadere nei buchi. Nell'esempio qui sotto.



la boccia numero due è già caduta. Lo scopo del gioco è far passare le otto bocce attraverso i buchi. Per ottenere questo risultato occorre posizionare le barre in modo che i buchi si vengano a trovare sotto le bocce. Per fare muovere una barra occorre dare al calcolatore un ordine così fatto (ad esempio):

BDE
in cui
B è il numero della barra: le barre sono numerate da 1 (in alto) a 8 (in basso)
D è la direzione nella quale si vuole spostarla (**G** a sinistra, **D** a destra)
E è il numero degli spazi semplici che la barra deve compiere. Per esempio per far muovere la barra numero 3 di quattro passi verso destra occorrerà digitare 3**D** 4.
Tutto sembra molto semplice ma quando si prova non è poi così facile e occorrerà molta logica per riuscire.

```
  5 REM TRAVERSATA
 10 DIM h(17,9): DIM z$(3)
 20 LET sc=0: LET br=0
 30 REM RIEMPI LE BARRE
 40 FOR x=1 TO 17
 50 FOR y=2 TO 9
 60 LET h(x,y)=1
 70 NEXT y
 80 NEXT x
 90 REM 4 BUCHI
100 FOR y=2 TO 9
```

```
 110 FOR b=1 TO 4
 120 LET x=INT (RND*16+1)
 130 LET h(x,y)=0
 140 NEXT b
 150 NEXT y
 160 REM METTI 1-8 IN CIMA ]MMET
 170 FOR b=1 TO 8
 180 LET h(2*b,1)=b+100
 190 NEXT b
 200 GO SUB 1000
 210 GO SUB 2000
 220 GO SUB 1000
 500 INPUT "BARRE,g/d,PAS: ";z$
 510 LET y=VAL z$(1)+1
 520 IF (y<2) OR (y>9) THEN GO T
O 500
 530 LET d$=z$(2)
 540 LET dx=VAL z$(3)
 550 IF dx=0 THEN GO TO 500
 560 IF (d$<>"g") AND (d$<>"d")
THEN GO TO 500
 570 IF d$="g" THEN GO SUB 3000
 580 IF d$="d" THEN GO SUB 4000
 590 LET br=br+1
 600 GO SUB 2000
 610 GO SUB 1000
 620 IF sc=8 THEN STOP
 630 IF dx>1 THEN LET dx=dx-1: G
O TO 570
 640 GO TO 500
1000 FOR c=1 TO 9
1010 IF c=1 THEN PRINT "    ";
1020 IF c>1 THEN PRINT c-1;" >";
1030 FOR x=1 TO 17
1040 LET z=h(x,c)
1050 GO SUB 1500
1060 NEXT x
1070 PRINT
1080 NEXT c
1090 PRINT "    SCORE: ";sc;" COL
```

```
PI: ";br
1100 PRINT
1110 RETURN
1500 IF z=0 THEN PRINT " ";
1510 IF z=1 THEN PRINT PAPER 0;"
  ";
1520 IF z>100 THEN PRINT CHR$ (z
-52);
1530 RETURN
2000 FOR c=9 TO 1 STEP -1
2010 FOR x=1 TO 17
2020 LET ty=c
2030 IF h(x,c)<100 THEN GO TO 21
00
2040 IF ty>=9 THEN GO TO 2130
2050 IF h(x,ty+1)<>0 THEN GO TO
2100
2060 LET h(x,ty+1)=h(x,ty)
2070 LET h(x,ty)=0
2080 LET ty=ty+1
2090 GO TO 2040
2100 NEXT x
2110 NEXT c
2120 RETURN
2130 LET sc=sc+1
2140 LET h(x,ty)=0
2150 GO TO 2100
3000 LET tm=h(1,y)
3010 FOR x=1 TO 16
3020 LET h(x,y)=h(x+1,y)
3030 NEXT x
3040 LET h(17,y)=tm
3050 RETURN
4000 LET tm=h(17,y)
4010 FOR x=17 TO 2 STEP -1
4020 LET h(x,y)=h(x-1,y)
4030 NEXT x
4040 LET h(1,y)=tm
4050 RETURN
```

LA BOTTEGA DEL CHIP

In questa rubrica intendiamo pubblicare tutti quegli annunci che i nostri lettori ci manderanno per scambiarsi programmi o hardware gratis o a pagamento. Playgames ovviamente non risponde della veridicità di quanto affermato da chi ci scrive e invita tutti i lettori a utilizzare per le proprie inserzioni il tagliando che pubblichiamo nella rivista.

• Vendo ZX 81 in ottimo stato completo di memoria espansa sino 16 K RAM + Cavetti + 2 manuali (ingl. ita.) + trasformatore inoltre regalo 1 cassetta software + libro con 84 programmi da listare misti il tutto lire 150.000.
Luigi Savarese - Via Induno, 13 - Padova - Tel. 617278 ore pasti.

• Occasionissima!!! Vendo dei programmi fenomenali come: Formula 1, o la borsa o la vita ecc... Vendo anche cartuccie di tutti i tipi a lire 32.000. Compro anche da voi. Per chi vuole telefonare chiedere di:
Luca Palumbo - P.zza Carmine, 2 - Lucera (FG) - Tel. 0881/943683 (ore pasti).

• Cerco espansione 3 K S.E.; 8 K; 16 K RAM per il Vic-20. Telefonare oppure scrivere a:
Silvio Cappelli - Via Milano, 19 - La Spezia - Tel. 36600 (ore pasti).

• Vendo ZX 81 completo di manuale, cavetti e alimentatore, 66 programmi + hardware della editoriale Jackson + rivista Chip Special con 84 programmi e inoltre 3 cassette gioco L. 120.000 (da 16 K).
Ettore di Lascia - Via C. Colombo, 132 - 18011 Arma di Taggia (IM) - 0184/42291

• Desidero vendere Vic 20 corredato di: registratore DEDICATO C2N (ultimo modello) + joystick + circa 100 videogiochi + libro con 30 videogiochi da ricopiare in basic + lezione musicale su cassetta + manuale e riviste varie a sole lire 400.000 tutto perf. funzionante
Andrea Lorenzini - Via Pagliate - 21040 Morazzone (VA) - Tel. 0332/461765

• Compro per Vic-20; in occasione; espansione di memoria da 32 K RAM o 16 K RAM. Scrivere o telefonare ore pasti a:
Alessandro Scardigli - Via Dell'Angiolo, 53 - Livorno - Tel. 0586/31261

• Vendo, cambio, programmi per Vic 20 inespanso. Inviate le vostre liste, risponderò a tutti. Massima serietà!
Giuseppe Biancotti - Via Liguria, 16 - 57100 Livorno - Tel. 0586/859963

• Vendo programmi su cassetta (per il Vic 20) al favoloso prezzo di Lire 10.000 l'uno.
Cerco amplificazione di memoria regolabile (avente un buon prezzo).
Renato Fantoni - Via Giambellino, 9 - Varese - Tel. 237910

• Vic 20 - Programmi su cassetta cambio o invio contro solo rimborso spese. Assicuro risposta a tutti.
Alvaro Ceccarini - Via Di Vittorio, 10 - 58022 Follonica (GR) - Tel. 0566/43248

• Cerco per il Vic 20 memoria espansione di 8 K o di 16 K solo se vero affare. Telefonare o scrivere a:
Gaetano Pellegrini - Brig. Bari, 128 - 70123 Bari - Tel. 080/344811

• Vendo Videopac G 7000 Philips + cartuccia «corsa auto» + cartuccia «Cannibal» a L. 290.000.
Mauro Massocco - Via 24 Maggio, 3 - 14010 Cisterna (AT).

• Compro espansione di memoria da 16 K RAM per Vic 20. Inoltre cerco modulo di espansione a basso prezzo. Per informazioni rivolgersi a:
Luca Ventura - Via Carinelli, 8 - Verona - Tel. 045/533602

• Cerco espansione per Vic 20 a 16 K RAM. Gli interessati telefonino ore pasti. (Possibilmente L. 50.000).
Massimo Osenga - Via Giovanni Crosio, 15 - Trino (VC) Tel. 0161/828980

• Vendo programmi per Vic 20, posseggo molti videogames anche in L.M., prezzi stracciatissimi.
Tommy Morgese - C.so della Carboneria, 67 - 70123 Bari.

• Vendo cassetta con 45 giochi per Vic 20 a lire 30.000 + 6 giochi in regalo. Oppure sfusi al prezzo di lire 1.000-1.500-2.500 cad.
Marco Fata - Via Andrea Costa, 4 - 60128 Ancona - Tel. 071/85729

• Vendo cassetta contenente 6 giochi (L. 30.000), oppure 3 giochi (L. 10.000), da scegliere fra: rana, slalom, motocross e molti altri per ricevere la lista inviare L. 500 + spese postali.
Fratelli Lento - Via Giacomo N. Bresmes, 58 - 93012 Gela (CL)

• Compro espansione di memoria da 8 K solo se a basso prezzo ed in buono stato. Vendo video giochi a L. 1000 cad. spese escluse.
Pierandrea Saraco - P.zza del Monastero, 8 - 10146 Torino - Tel. 011/721920

• Vendo Vic 20 + 8 K RAM + registratore + joystick + 5 manuali per programmare + 7 cartucce tra cui donkey kong atarisoft + 40 programmi in L.M., a chi lo acquista regalo inoltre console 67.000 Philips + 2 cartuccie a L. 400.000. Compro software in L.M. per CBM 64.

LA BOTTEGA DEL CHIP

Inviare liste.
Francesco Areste - Via Gramsci, 4 - 70051 Barletta (BA)

- Vendo a tutti i possessori Vic 20 cassette - giochi + utility ogni 7 L. 5.000.

A richiesta catalogo.
Walter - Via dei Mille, 26 - Roma - Tel. 06/4956604

- Cerco joystick per Commodore Vic 20. Che sia sensibile, in buono stato e con un'impugnatura anatomica. Scrivetemi.

Daniele Bassini - Via Donatori di sangue - Orzinuovi (BS).

- Vendo programmi per Vic 20 (giochi). Potete scegliere tra 50 giochi a Lire 2.000 ciascuno + costo cassetta (25,0 30,0 60) + spese postali. Per ogni 10.000 lire spese, un gioco in regalo.

Alessandro Negrini - B.T.G. Vol Chiese - Vicenza - Tel. 560509

- Vendo Atari a L. 420.000 tratt. con quattro cassette (Pac-Man - Soccer ecc.), inoltre vendo cartuccia per Vic 20 (superslot) a L. 30.000.

Andrea Stoppaccioli - Via V.V. De Ricci, 12 - Roma - Tel. 3383969

- Vendo per Commodore Vic 20 programmi di ogni genere: utility, dimostrativi, giochi, musicali a prezzi stracciatissimi. Chiedere di Antonio.

Antonio - Via Castiglione, 29 - Settimo T.se (TO) - Tel. 011/8006221

- Vendo e cambio giochi di alta grafica e audio per Vic 20 memoria base ed espanso 3-8-16 K con scelta di oltre 150 giochi. Telefonare a:

Lorenzo - Roma - Tel. 06/4957551

- Dedicato a tutti i Vic-utenti: vendo al modico prezzo di L. 7.000 (+ spese postali) soft su cassetta (6 programmi). Gli interessati possono richiedere la lista dei programmi disponibili. (Allegare bollo Lit. 400). Si accettano anche scambi di soft con altri utenti.

Arlati Claudio - Via Punta, 18/B - 40026 Imola (BO).

- Vendo per Vic 20 in espanso 5 giochi su cassetta da scegliere fra i seguenti: Pac-man, Meteors, Defender, Crossfire, Gridrunner, Camels, Crazy kong, Invaders Fall, Seawolf, Q-Bert. Per informazioni scrivere o telefonare: il prezzo di 5 giochi è di lire 15.000.

Umberto Benelli - Viale XX Settembre, 180 - 54031 Carrara-Avenza (MS) - Tel. 0585/57145.

- Vendo cassette per Vic 20, un disco «Simon's Basic» «Deno Simon», per CBM 64; inoltre scambio 2 Cartridge «Road Race» «Visible Solar Sistem» X Espansione 8-16 K. Scrivere a:

Massimiliano Mariani - Via E. Curiel, 13 - 41012 Carpi Modena - Tel. 059/686363

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di PLAYGAMES, presso Società Edizioni Internazionali, Via Ausonio, 26 - 20123 Milano

(cancellare i settori che non interessano)

VENDO | **COMPRO** | **CERCO** | **TROVO**

.....

.....

.....

.....

Nome.....**Indirizzo**.....

Città.....**Telefono**.....

LA BOTTEGA DEL CHIP

- Vendo, compro, cambio programmi per Commodore 64. Dispongo di giochi inediti quali: Summer Game (olimpiadi), Baseball, One One One (Basket), The Dallas Quest, Simulatore di volo, e molti altri. Scrivete a: Giorgio Passera - Via Jerago, 36 - 21010 Besnate (Varese) - Tel. 0331/274258
- Contatterei utenti Commodore 64 interessati alla realizzazione di una rivista amatoriale su carta e/o su nastro per scambio esperienze, ideazione programmi comuni, promozione di iniziative e ogni altra cosa può interessarci. Scrivere accludendo francobollo per la risposta a: Antonio Pescarolo - Vic. Trivellato, 11 - 35047 Solesino (Padova)
- Compro e vendo bellissimi giochi su cassetta per Vic 20 a prezzo trattabile. In più vendo anche cartuccia «Omega race». Risponderò a tutti. Scrivere a: Marco Bianchi - Via A. Volta, 3/B - 06034 Foligno (PG) Tel. 50091
- «Creo programmi a richiesta dell'acquirente (per Commodore 64); tali richieste verranno esposte telefonando al numero: 54503 (per chi chiama da fuori Venezia il prefisso è 041) e chiedendo «David Mec Computer Insershon». Il programma verrà spedito entro un mese inciso su cassetta.
- Cerco programmi tipo giochi per ZX Spectrum 48K inviatemi i vostri listini a: Sebastiano Gianoli - Strad. S. Fermo, 13 - Verona
- «Vendo per CBM 64: Lightpen + istruzioni e cassetta dimostrativa + vari videogiochi e programmi in cassetta e cartuccia».
Telefonare ore serali allo 02/9302175 chiedere di Clara
- Vendo Vic 20 a L. 160.000. In ottimo stato e in più regalo un catridge.
Marcello Cecaro - Via Vittorio Emanuele, 70 - 81030 Parete (CE)
- «Vendo ZX Spectrum 48K seminuovo completo di manuale in traduzione italiana + 2 cassette, per Lit. 400.000 (Quattrocentomila). Scrivere a: Allievo contabile Marzi Luca I Battaglione, II Compagnia, VI Scaglione 84 Smica - Caserma Rispoli 81024 Maddaloni (Caserta)».
Luca Marzi - Via A. Gramsci, 125 - 50056 Montelupo Fiorentino (FI)
- Cerco e compro i listati dei seguenti giochi: Zaxxon, Atletica, Centipiede, Q+Bert, Popeye, Crazy Worm, Rally automobilistico, Jungle Hunt, Tron in versione Commodore 64 non espanso. Prezzo da accordare. Per ulteriori informazioni telefonare allo 0422-381378 ore pasti o scrivere a:
Stefano e Roberta Paolin - Via Vittorio Veneto n. 30 - 31030 Dosson Casier (TV).

AI LETTORI

Questo che Playgames fa è un preciso invito a fare della rivista la «vostra rivista» mandandoci programmi, giochi, Utilità, consigli. Vi chiediamo pertanto di mandarci quanto prima cassette e listati originali affinché la redazione a suo insindacabile giudizio ne decida la pubblicazione e premi con 100.000 lire ogni listato pubblicato e con 300.000 quei giochi o Utilità che siano stati inseriti in cassetta. Vi chiediamo anche di inviare assieme ai listati una cassetta dimostrativa del gioco o dell'Utilità per evitarci di spremerci le meningi in operazioni di decrittazione di ciò che ci avrete inviato. Il programma o i listati che ci invierete devono anche essere sommariamente descritti in modo da farci capire l'obiettivo del gioco o dell'utility. Ci raccomandiamo anche che si tratti di programmi che «girino» correttamente su uno dei computer che tratta la nostra rivista, evitando quindi quelli per altri computer. Grazie

la redazione

IL DECALOGO DEL PROGRAMMATORE DI PLAYGAMES

1

Manda sempre una cassetta su cui «gira» il gioco di cui ha inviato il listato

2

Si ricorda di fare un listato chiaro, senza rigacci o sbavature, possibilmente servendosi di una buona stampante

3

Quando manda più programmi fa listati e cassette differenti

4

Specifica subito per quale computer ha lavorato

5

Inserisce in un angolo del listato e sulla cassetta il suo nome

6

Invia in un foglio a parte anche nome, cognome, indirizzo, numero telefonico, codice fiscale e data di spedizione per aiutarci a pagargli in fretta la collaborazione

7

Aggiunge sempre qualche descrizione di quanto ha mandato

8

Evita programmi troppo lunghi da digitare

9

Specifica le configurazioni richieste dal gioco, indicando memoria, necessità di periferiche, particolarità

10

Invia soltanto materiale originale

TRA UN MESE
IN EDICOLA IL N. 2 DI

PLAYGAMES

10 NUOVISSIMI
AFFASCINANTI
GIOCHI PER
IL VOSTRO

VIC 20 E
TUTTI GLI SPECTRUM

DA NON PERDERE!